HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# ハーツユナイテッドグループ　会社紹介

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# 目　次

1. 当社グループ概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P 3

2. 業績推移 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P15

3. 今後の展開と中期経営計画・・・・・・・・・・・・・・・P22



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# 1. 当社グループ概要

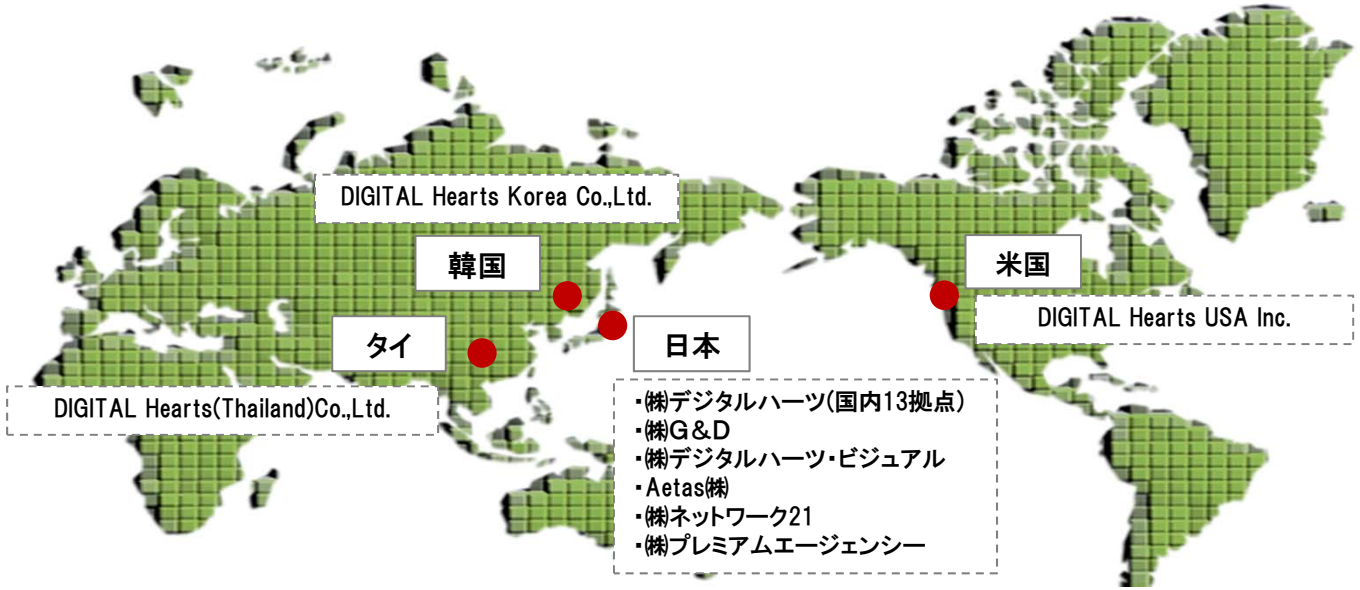


Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# ハーツユナイテッドグループとは

## 会社概要

| | |
|---|---|
| 社名 | :株式会社ハーツユナイテッドグループ |
| 設立年月日 | :2013年(平成25年)10月1日 |
| 代表者の役職・氏名 | :代表取締役社長 CEO 宮澤 栄一 |
| 所在地 | :東京都港区六本木六丁目10番1号 |
| 上場市場 | :東京証券取引所市場第一部（証券コード:3676・略称銘柄:HUG） |
| 資本金 | :300,686千円(2014年12月31日時点) |
| 事業内容 | :子会社等の経営管理及びそれに付帯または関連する業務 |
| グループ会社 | :(連結子会社)国内6社、海外3社　(持分法適用会社)国内2社 |

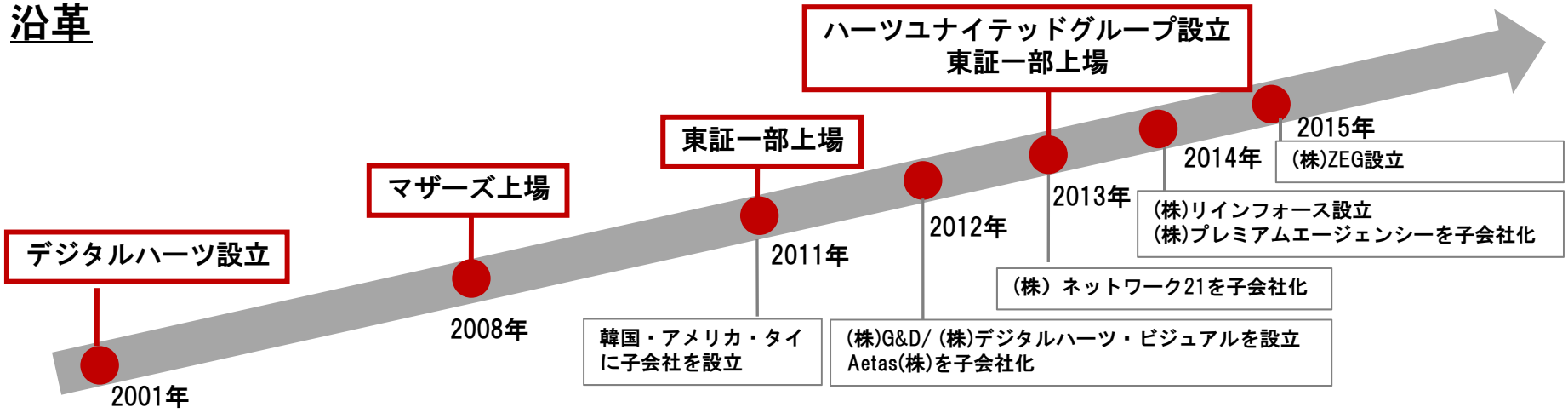





Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

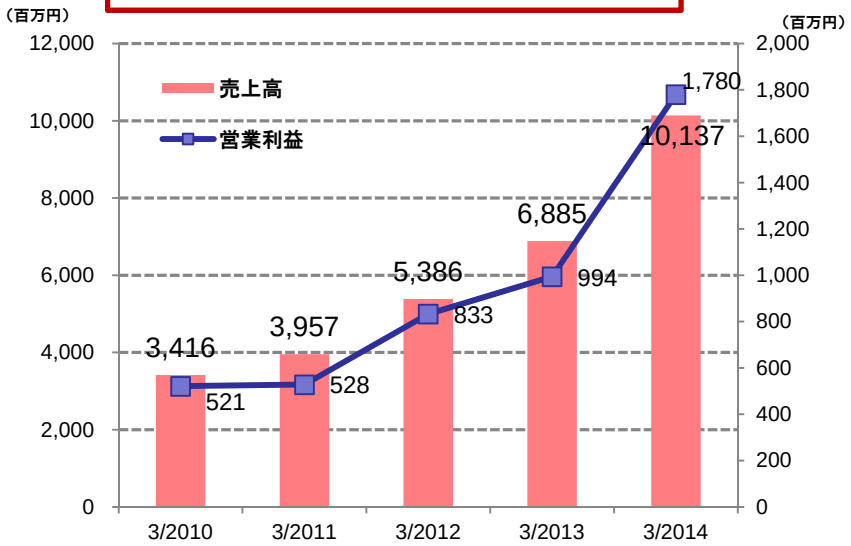
# 沿革と業績推移

## 沿革



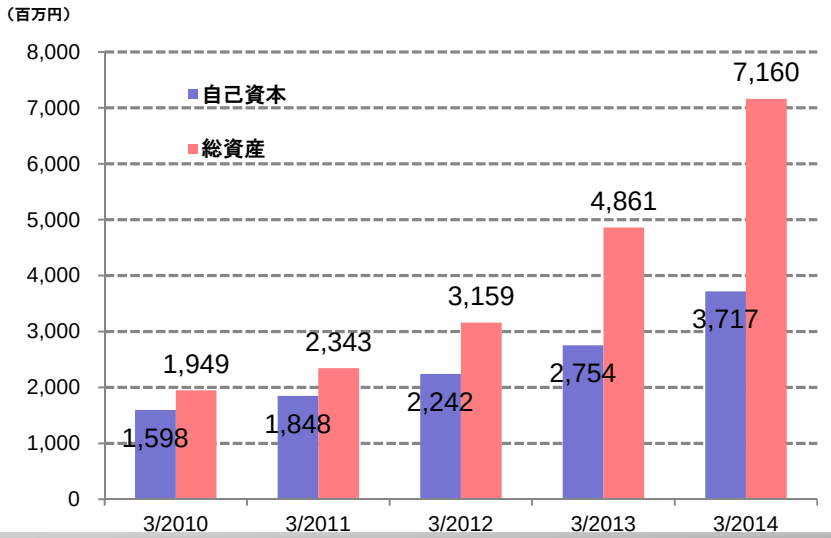

## 売上高/営業利益

10期連続増収、4期連続増益




## 自己資本/総資産

安定した財務基盤






Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# ハーツユナイテッドグループの事業

## デバッグ事業

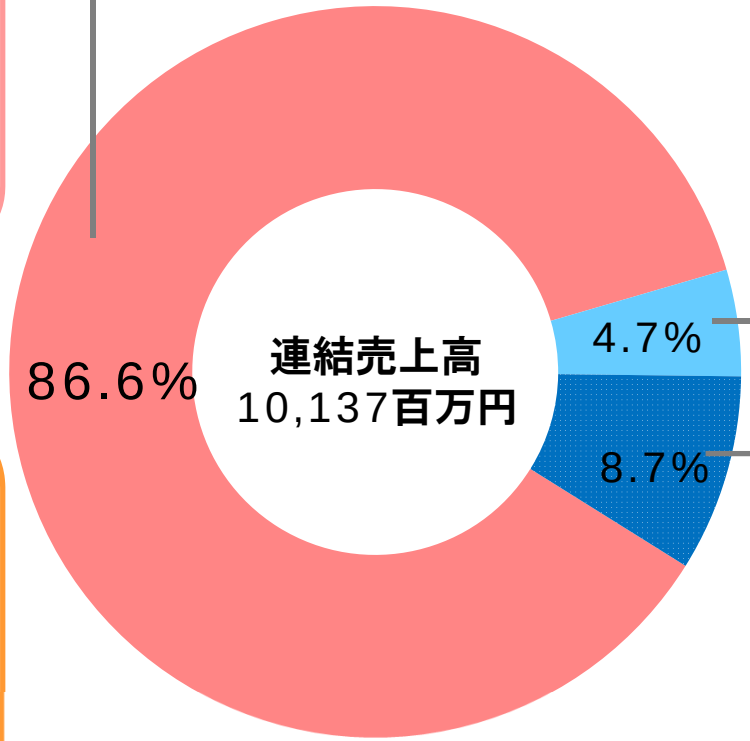
ソフトウェアの不具合を
ユーザー目線による動作
テストを通じて検出・報告
するサービス

## メディア事業

4Gamer.net

総合ゲーム情報サイト
「4Gamer.net」の
企画・運営

## 2014年3月期売上高構成比




## クリエイティブ事業

・3DCGコンテンツ開発事業
・開発アウトソーシング業
・映像制作事業

## その他の事業

・システム開発事業
・Fuguai.com事業
・デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業

**デバッグ事業がメイン**

（売上高構成比率は内部売上高を含めて算出）

※2015/3期1Qより報告セグメントを変更していますが、上記セグメント変更前の数値について記載しております。



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# デジタル化の進展

## 私たちの身の回りには様々なソフトウェアが組み込まれています

▲テレビ

▲ゲーム機

▲携帯電話

▲医療機器

▲自動車

▲飛行機

▲銀行ATM

▲駅改札

## 一方ソフトウェアの不具合事例が多発

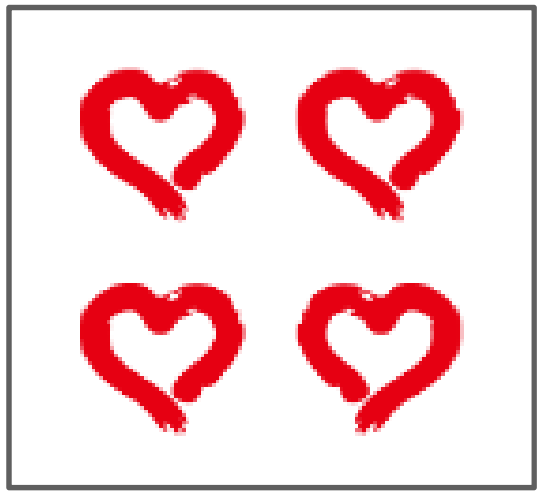
## 製品の不具合が社会問題化する時代に



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# デバッグとは

## 製品に含まれる不具合を見つける「デバッグ」



“あってはならないもの”を見つける
“なくてはならない”お仕事です

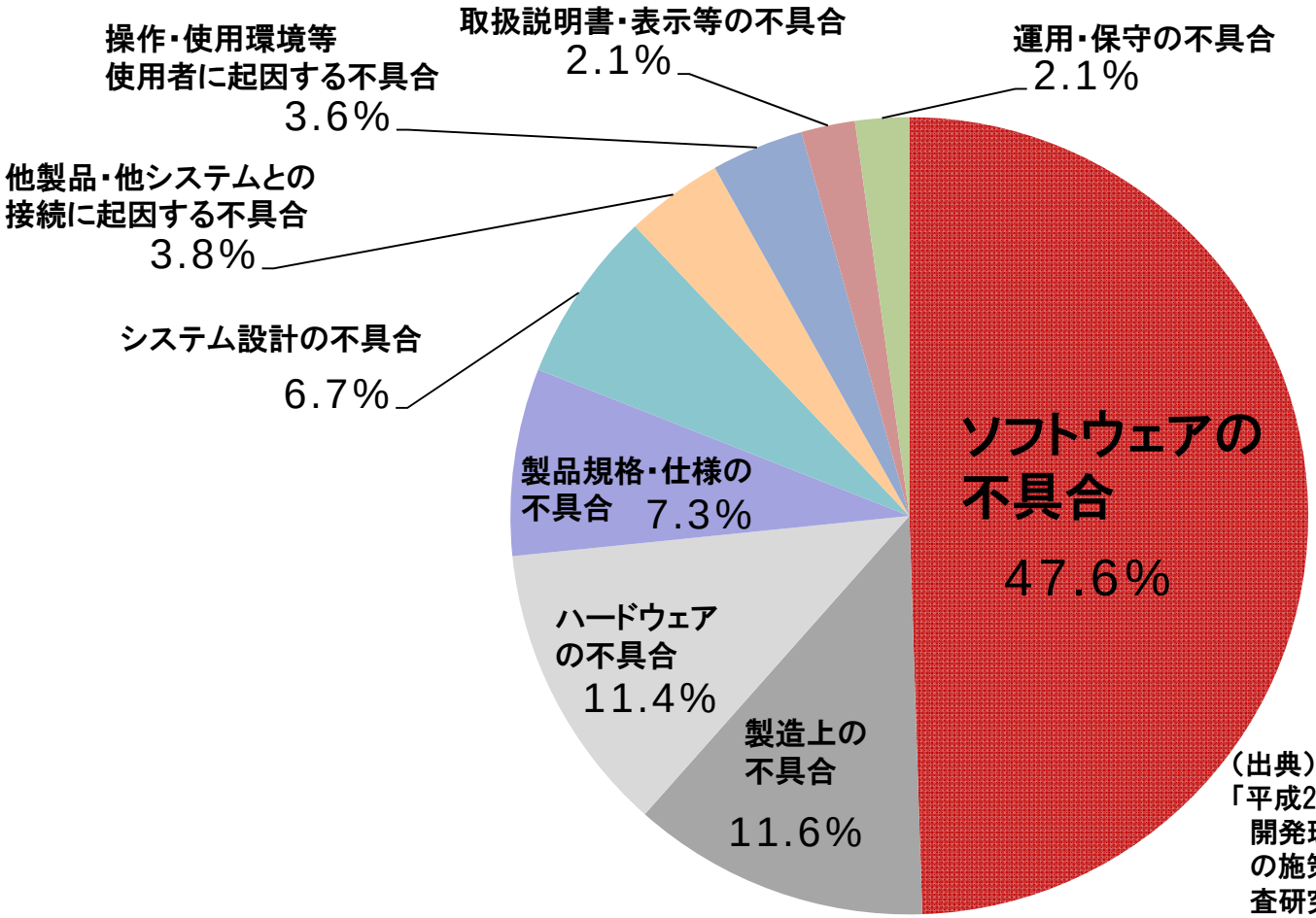


Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 不具合発生の原因

## “ソフトウェアの不具合”が不具合全体の約5割を占める

- 製品出荷後に発生した不具合の原因（不具合件数ベース）



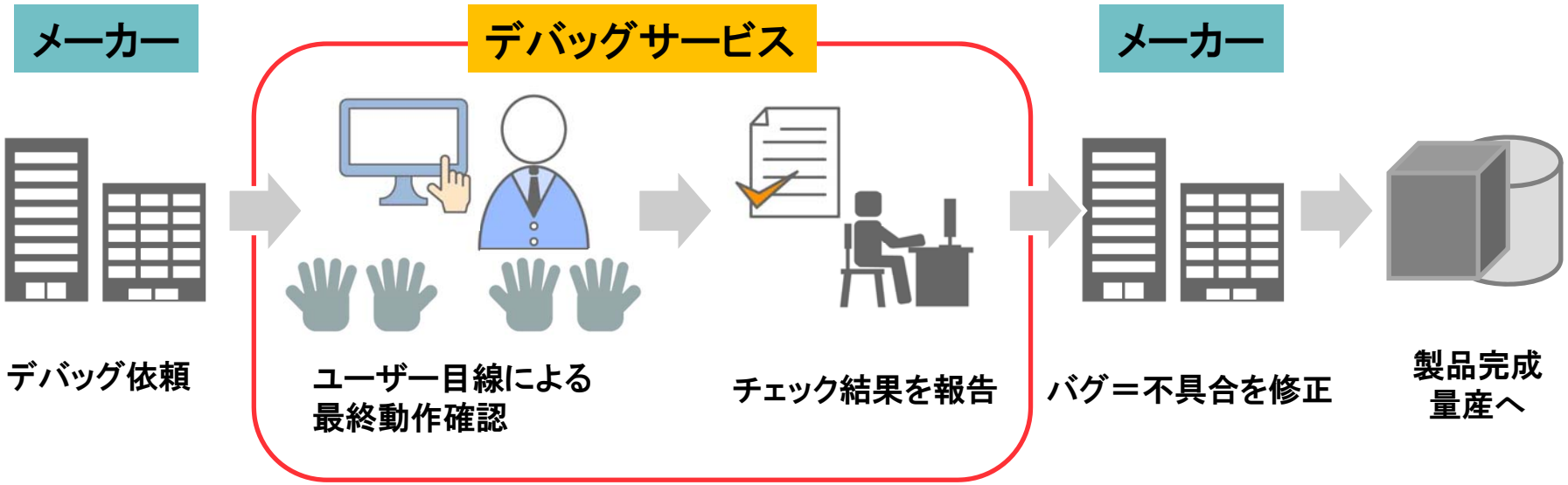

（出典）経済産業省
「平成22年度中小企業システム基盤
開発環境整備事業（組込みシステム産業
の施策立案に向けた実態把握のための調
査研究）」



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# ビジネスモデル

**ソフトウェアの開発会社を対象にユーザー側の視点で、**
**市場に提供される前の製品をチェックし、**
**「バグ＝不具合」を発見/報告する「デバッグサービス」を提供**





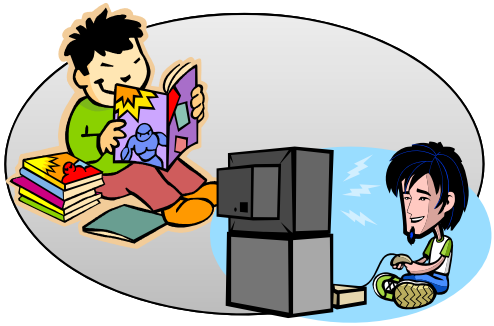

Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 当社グループの強み　1

## 「オタク」と呼ばれる人達を労働力(＝テスター)に変えるノウハウ

**社会問題化するニート・フリーター**

- ✓ デジタル機器への関心の高さ
- ✓ 高い集中力と忍耐力
- ✓ 潜在化している労働意欲



**当社グループ: 活躍の場を提供**

- ✓ 潜在能力を引き出す職場環境
- ✓ 独自のステップアップ制度

## Microsoft からも認められる実力

- ➢ 「Xbox」日本上陸の際、公認企業として品質管理部門を任され一気に飛躍

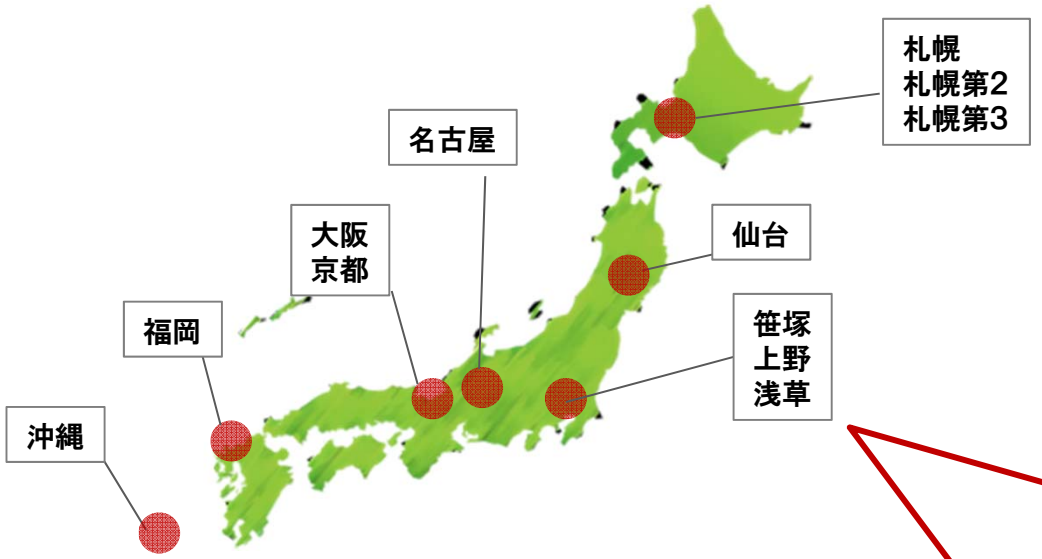
## 今では8,000人を超えるテスターが登録



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

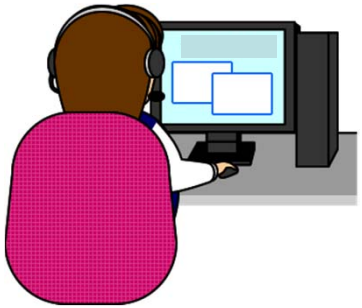
# 当社グループの強み　2

## 全国12拠点、8,000名のテスターをコントロールできる
## 独自のマネジメントシステム




**事業所ネットワーク**
全国12ヵ所にわたるデバッグ作業拠点

**豊富な人材**
約8,000名のテスター



**プロジェクト×テスター**
プロジェクトと約8,000名のテスターの
アサイン能力



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 当社グループの強み　3

## 豊富な実績、充実したデバッグ設備

**91万件**
**の不具合検出事例**

**1,000社**
**を超える取引実績**

**厳格なセキュリティ体制**
**指紋認証、監視カメラ等**
**情報漏洩0件**

**豊富なデバッグ機材**
**入手困難なデバッグ専用機材、**
**モバイル端末全キャリア800端末以上を保有**



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# まとめ

## 当社グループを取り巻く環境

1. デジタル化の進展
2. 不具合のない製品開発の流れ
3. アウトソーシングの加速

## 当社グループの強み

1. 「フリーター・オタク」を労働力（＝テスター）に変えるノウハウ
2. 全国12拠点、8,000名のテスターをコントロールできる独自のマネジメントシステム
3. 豊富な実績、充実したデバッグ設備



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# 2. 業績推移



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年3月期　第3四半期連結損益サマリー

**売上高　前期比129.0%　営業利益　前期比84.0%**

- 主力のデバッグ事業は引き続き堅調に推移、M&Aによる連結子会社の増加により クリエイティブ事業、その他の事業が大幅に増収
- 連結子会社の増加に伴う販管費の増加により減益となるも、第3四半期累計過去最高売上高を更新

| (百万円) | | 14/3期3Q | 15/3期3Q | 対前年同期増減額/前年同期比 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 売上高 | | 7,560 | 9,756 | +2,195 | 129.0% |
| 内訳 | デバッグ | 6,721 | 7,151 | +430 | 106.4% |
| | メディア | 384 | 372 | △12 | 96.9% |
| | クリエイティブ | 355 | 1,263 | +907 | 355.0% |
| | その他 | 121 | 995 | +873 | 820.6% |
| | セグメント間調整額 | △22 | △26 | △3 | - |
| 営業利益 | | 1,461 | 1,227 | △234 | 84.0% |
| 営業利益率 | | 19.3% | 12.6% | △6.8ポイント | |
| 経常利益 | | 1,460 | 1,220 | △239 | 83.6% |
| 四半期純利益 | | 855 | 597 | △258 | 69.8% |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年3月期　通期連結業績予想

## 通期業績予想を修正(2015年2月2日公表)

2014年9月16日よりパチスロにおける型式試験方法が変更
⇒パチンコ・パチスロ向けサービスを提供している事業の一部顧客において、市場環境の影響を受け、新規タイトル開発の遅延等が発生したため、期初予想を下回る見込み

| (百万円) | 14/3期　前期実績<br>（前期比） | 15/3期　期初予想<br>（前期比） | 15/3期　今回修正予想<br>（前期比） | 期初予想比 |
|---|---|---|---|---|
| 売上高 | 10,137 | 15,002 | 13,500 | △1,502 |
| | (147.2%) | (148.0%) | (133.2%) | (90.0%) |
| 営業利益 | 1,780 | 2,223 | 1,785 | △438 |
| | (179.1%) | (124.9%) | (100.2%) | (80.3%) |
| 営業利益率 | 17.6% | 14.8% | 13.2% | △1.6ポイント |
| | +3.1ポイント | △2.7ポイント | △4.3ポイント | |
| 経常利益 | 1,788 | 2,201 | 1,762 | △439 |
| | (179.5%) | (123.1%) | (98.5%) | (80.0%) |
| 四半期純利益 | 1,087 | 1,210 | 944 | △266 |
| | (187.7%) | (111.3%) | (86.8%) | (78.0%) |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

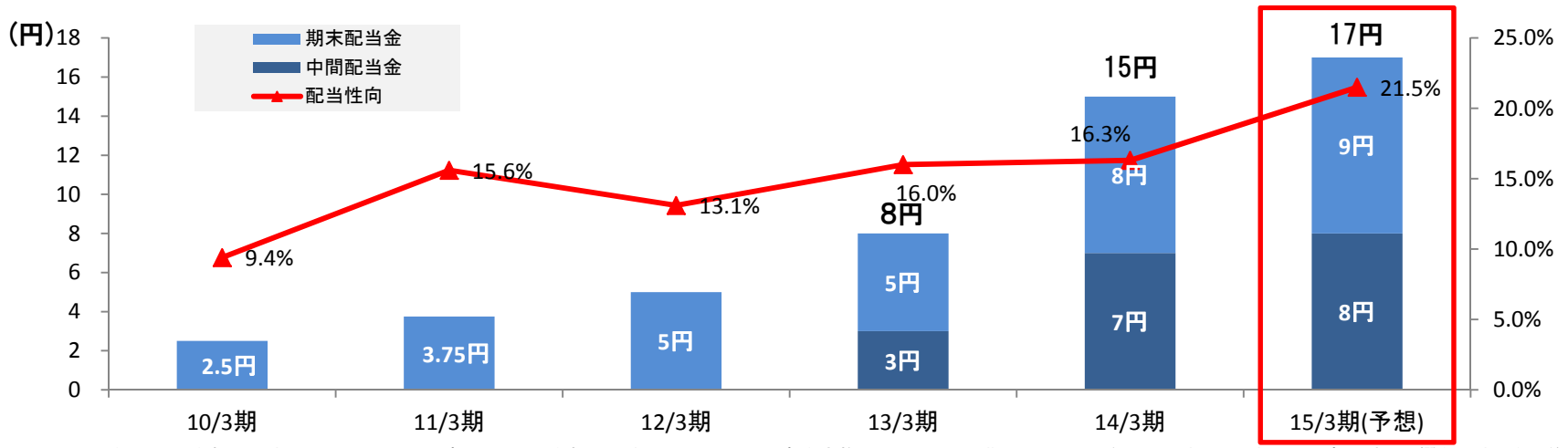
# 株主還元 ①

## 6期連続の増配

**中間配当：7円⇒8円に増配(2014年8月4日公表)、期末配当：8円⇒9円に増配(2015年2月2日公表)**

**1株当たり配当金・配当性向の推移**

| | 10/3期 | 11/3期 | 12/3期 | 13/3期 | 14/3期 | 15/3期(予想) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 年間配当金 | 2.5円 (500円) | 3.75円 (750円) | 5円 (1,000円) | 8円 (11円) | 15円 | 17円 |
| うち中間配当金 | 0円 | 0円 | 0円 | 3円 (6円) | 7円 | 8円 |
| うち期末配当金 | 2.5円 (500円) | 3.75円 (750円) | 5円 (1,000円) | 5円 | 8円 | 9円(予想) |
| 配当性向 | 9.4% | 15.6% | 13.1% | 16.0% | 16.3% | 21.5% |




※2012年7月1日を効力発生日として1:100の分割、10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。そのため13/3期中間配当以前の配当状況はこれらの分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の金額を記載。なお、配当実績は( )書きで記載。

※14/3期中間配当以前は㈱デジタルハーツとしての配当実績。



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

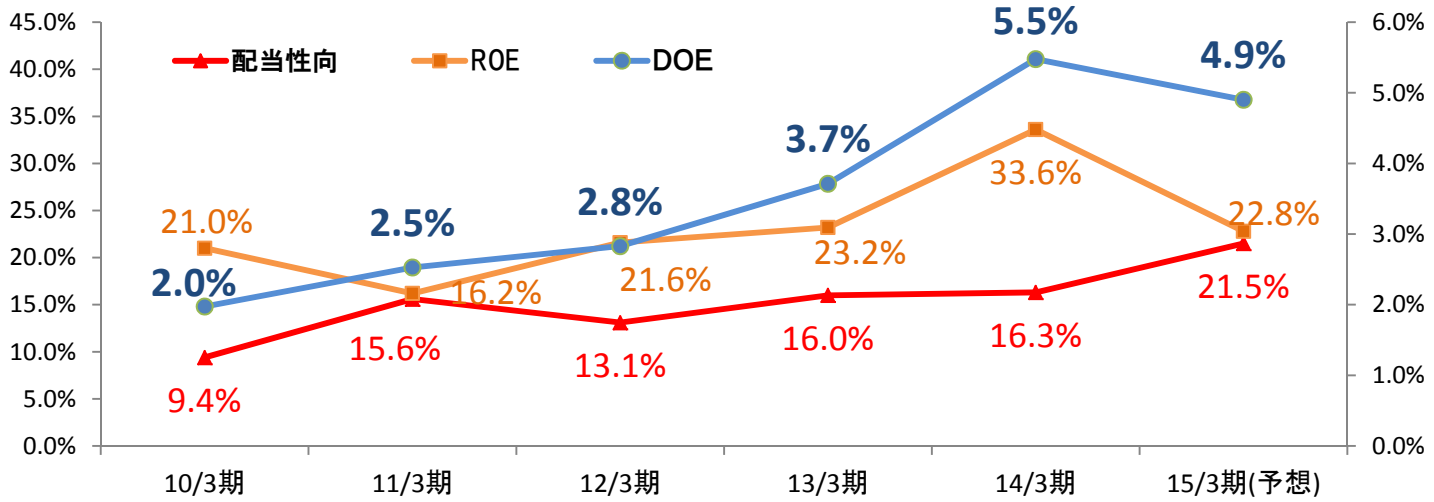
# 株主還元 ②

## 2015年3月期より資本効率の概念も含めた配当方針へ変更

（基本方針）
① 連結ベースでの中期的な**目標純資産配当率(DOE)を7%**とする
② ①に連結業績等を総合的に勘案した配当政策を導入する
※ 純資産配当率(DOE)＝配当性向×株主資本利益率(ROE)
株主の皆様への利益配分を示す「配当性向」と資本効率を示す「株主資本利益率(ROE)」より構成される株主還元指標のひとつ

### DOE、配当性向及びROEの推移

| | 10/3期 | 11/3期 | 12/3期 | 13/3期 | 14/3期 | 15/3期(予想) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DOE | 2.0% | 2.5% | 2.8% | 3.7% | 5.5% | 4.9% |
| 配当性向 | 9.4% | 15.6% | 13.1% | 16.0% | 16.3% | 21.5% |
| ROE | 21.0% | 16.2% | 21.6% | 23.2% | 33.6% | 22.8% |






Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 株主優待

## 2013年3月期より株主優待制度を導入

対象株主：毎年3月31日現在の株主名簿に記載された100株(1単元)以上保有の株主

**お米ギフト券**

**6Kg分贈呈**

当社の株式100株を1年間保有した場合

【投資額】1,796円×100株＝179,600円
【株主優待】3,000円相当

**優待利回り**

1.67%

（注）投資金額は2015年2月3日の株価終値より算出

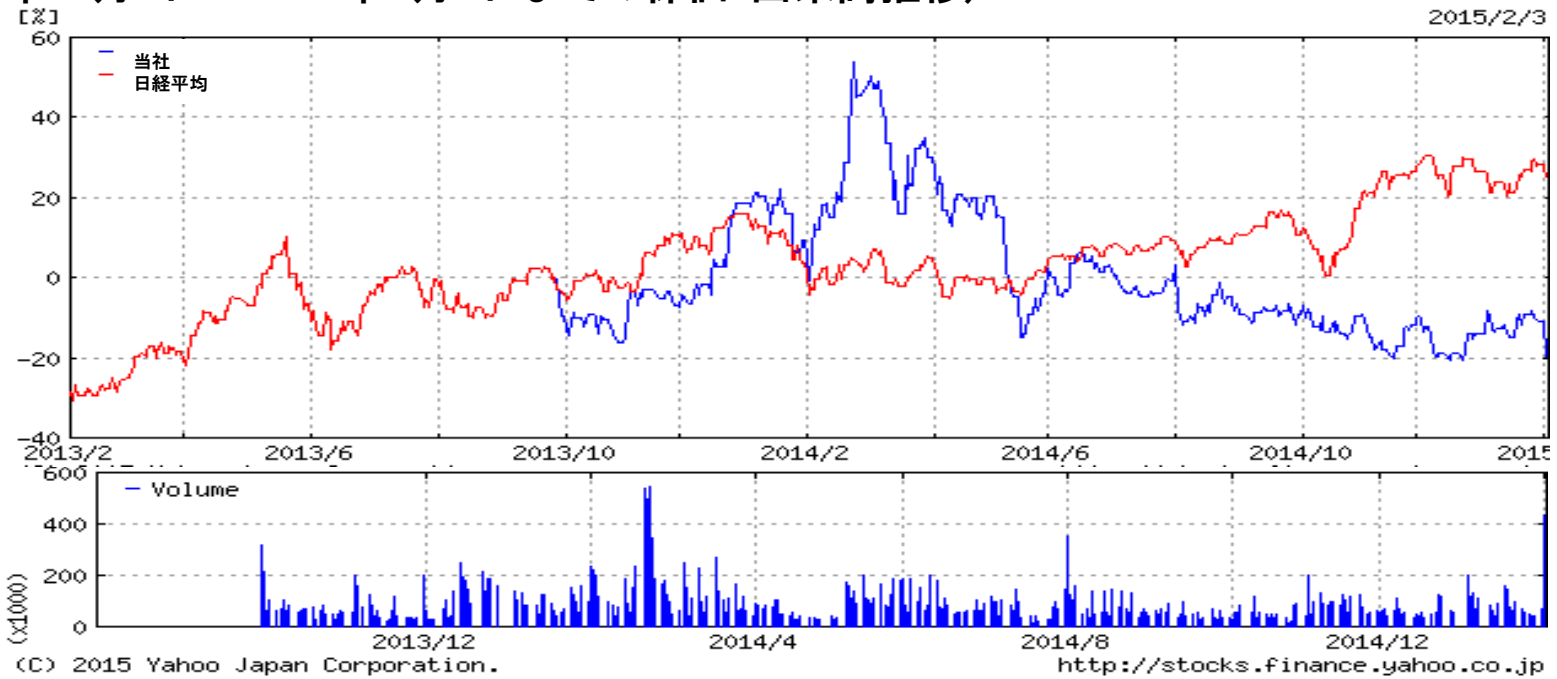


Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 株式情報

| | | | |
|---|---|---|---|
| 証　券　コ　ー　ド | 3676 | ＰＥＲ（株価収益率） | 22.72倍<br>（予想） |
| 株　　価 | 1,796円<br>（2015年2月3日時点） | PBR（株価純資産倍率） | 5.77倍<br>（2014年3月期実績） |
| 時　価　総　額 | 21,453百万円<br>（2015年2月3日時点） | ＥＰＳ（１株当たり利益） | 79.04<br>（予想） |
| 単　元　株　数 | 100株 | BPS（1株当たり純資産） | 311.26<br>（2014年3月期実績） |

（2013年10月1日～2015年2月3日までの株価・出来高推移）






Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# 3. 今後の展開と中期経営計画



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 成長戦略　1

## アメリカ、韓国、タイの子会社を通じたグローバルネットワーク

- 「Made in Japan」から「Checked by Japan」へ

Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 成長戦略　2

## デバッグ領域の拡大

- 不具合のない製品開発を支援しデジタル化の発展に貢献

Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 新たな取り組み

2015年1月16日に㈱ZMPとの合弁会社㈱ZEGを設立、自動車産業への進出が可能に

## 「デバッグ　×　自動車」で新たな市場を開拓

**柔軟・迅速なドライバーの確保**

8,000名を超える豊富なテスト人材
85万件のバグ検出実績

HUG

- デバッグ専門企業の 高度なセキュリティ体制により情報の機密性を担保
- テストに精通したスタッフによる高品質なテストの実施
- 短期間・短納期の要望にも柔軟に対応

**自動運転分野の技術力とテスト走行の実績**

独自のハードウェア＆ソフトウェア・プラットフォーム
国内・海外でのデータ収集走行の実績

ZMP

- テスト走行に最適化した自社開発データロガーシステム
- 車両情報（CAN）だけでなく、カメラ・GPS・加速度・ジャイロなどを設置し同時計測可能

## 背景及び目的

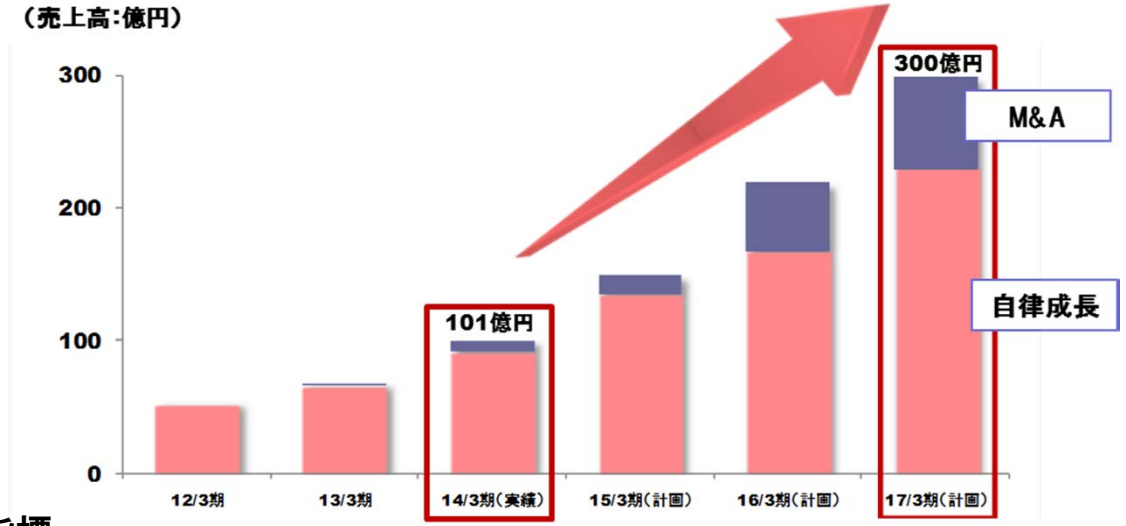
近年、自動車は、搭載される先進運転支援技術（ADAS）の高度化により車載ソフトウェアが高度化、複雑化する一方、車載ソフトウェア検証のための実走行テストは、テスト項目の高い網羅性・大量のテスト人員を要し、自動車メーカ・部品メーカにとって大きな負担となっております。
このため、当社グループの豊富なテスト人材及びユーザー目線での検証ノウハウと㈱ZMPが独自に保有する自動車の自動運転技術・センサシステムの知見を組み合わせることで、「自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等実験代行に関する事業」を共同展開することを目的として、業務提携を行うとともに、本事業を推進するための合弁会社を設立することといたしました。


Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 中期経営計画

## ◆ 経営ビジョン

**力強い自律成長に加えてM&Aも活用し、**
**グループ連結売上高300億円・時価総額1,000億円を目指します。**




## ◆ グループ財務指標

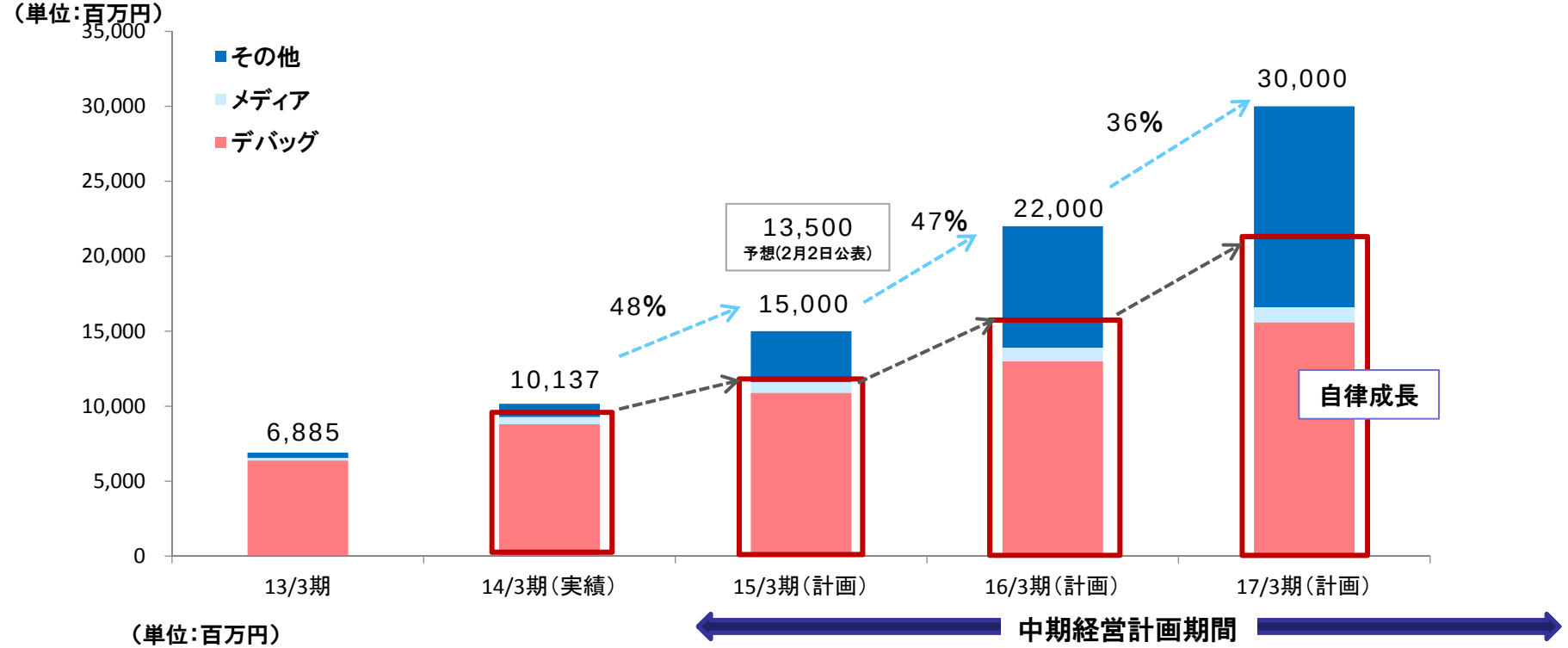
| | 2014年3月期実績 | | 2017年3月期計画 |
|---|---|---|---|
| 売上高 | 101億円 | +198億円 (+196%) | 300億円 |
| 営業利益率 | 17.6% | - | 16% |
| 経常利益 | 17億円 | +30億円 (+168%) | 48億円 |
| ROE (株主資本利益率) | 33.6% | +3% | 37% |
| EPS (1株当たり当期純利益) | 91.9円 | +151円 (+164%) | 243円 |
| 配当性向 | 16.3% | +4% | 20% |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 中期経営計画：セグメント別売上高目標

■ セグメント別の売上高目標イメージは下記の通りです。




（単位：百万円）

| セグメント | 13/3期 | 14/3期（実績） | 15/3期（中期経営計画公表値） | 15/3期（予想(2月2日公表)） | 16/3期（計画） | 17/3期（計画） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| デバッグ事業 | 6,381 | 8,798 | 10,900 | 9,967 | 13,000 | 15,600 |
| メディア事業 | 175 | 483 | 700 | 502 | 900 | 1,000 |
| その他の事業 | 345 | 880 | 3,400 | 3,031 | 8,100 | 13,400 |
| 合　計 | 6,885 | 10,137 | 15,000 | 13,500 | 22,000 | 30,000 |

※13/3期、14/3期の各セグメントの売上高はセグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載しているため、各セグメント売上高の合計は上記合計と必ずしも一致しません。
※クリエイティブ事業の売上高はその他の事業に含めております。



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group Co., Ltd.

# ご参考資料

＜お問い合わせ先＞
経営企画グループ　IR担当
電話：03-6406-0081
Email：ir_info@heartsunitedgroup.com
HPアドレス：http://www.heartsunitedgroup.co.jp/

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動（IR活動）を実施される際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。
本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。
弊社及びその関係会社、またはそれらの役職員は本資料に記載されている証券もしくは金融商品について、利害関係もしくはポジションを有している場合があり、また自己もしくは委託による買付けあるいは売付けを行うことがあります。
尚、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。



Copyright© 2015Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

HUG
Hearts United Group

# 参考資料

- 会社概要
- 沿革
- グループ構成
- 事業セグメント
- グループ会社と事業拠点
- デバッグ事業
- メディア事業
- クリエイティブ事業
- その他の事業
- ご参考～用語集～



Copyright© 2015Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 会社概要

（2014年12月31日時点）

| | | |
|---|---|---|
| 商号 | 株式会社ハーツユナイテッドグループ（英文名：Hearts United Group Co.,Ltd.） | |
| 設立年月日 | 2013年（平成25年）10月1日 | |
| 上場日・上場取引所 | 2013年(平成25年)10月1日東京証券取引所市場第一部上場 | |
| | (株式会社デジタルハーツの情報)<br>2008年(平成20年)2月1日マザーズ市場上場<br>2011年(平成23年)2月25日マザーズ市場より東京証券取引所市場第一部へ市場変更 | |
| 代表者の役職・氏名 | 代表取締役社長 CEO　宮澤 栄一 | |
| 本店所在地 | 東京都港区六本木六丁目10番1号 | |
| 事業内容 | 子会社等の経営管理及びそれに付帯または関連する業務 | |
| グループ事業内容 | ■総合デバッグサービス | ■「4Gamer.net」運営 |
| | ■3DCGコンテンツ開発 | ■開発アウトソーシングサービス |
| | ■映像制作サービス | ■システム開発 |
| | ■「Fuguai.com」運営 | ■クリエイター支援(ユーザー参加型ゲームの運営)等 |
| 資本金 | 300,686千円 | |
| 発行済株式総数 | 11,945,400株 | |
| グループ会社 | ■株式会社デジタルハーツ | ■DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. |
| | ■DIGITAL Hearts USA Inc. | ■DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. |
| | ■株式会社デジタルハーツ・ビジュアル | ■株式会社G&D |
| | ■Aetas株式会社 | ■株式会社ネットワーク21 |
| | ■株式会社プレミアムエージェンシー | |
| 従業員数(連結) | 455人 | |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 沿革

| 年 | 月 | 概　要 |
|---|---|---|
| 2001年(平成13年) | 4月 | ㈲デジタルハーツを設立 |
| | | デバッグサービスの提供を開始 |
| 2003年(平成15年) | 10月 | 株式会社に組織変更 |
| 2007年(平成19年) | 9月 | Microsoft Corporation より「Xbox360®」の推奨ゲームテスト企業認定(AXTP)を日本企業として初めて取得 |
| | 10月 | プライバシーマークの付与認定を取得 |
| 2008年(平成20年) | 2月 | 東京証券取引所マザーズ市場に上場 |
| 2011年(平成23年) | 2月 | 東京証券取引所市場第一部へ市場変更 |
| | 7月 | 韓国に連結子会社としてDIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.を設立 |
| | 10月 | アメリカに連結子会社としてDIGITAL Hearts USA Inc.を設立 |
| | 12月 | タイに連結子会社としてDIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.を設立 |
| 2012年(平成24年) | 3月 | 東京都新宿区に連結子会社として㈱G&Dを設立 |
| | 5月 | 東京都新宿区に連結子会社として㈱デジタルハーツ・ビジュアルを設立 |
| | 11月 | Aetas㈱の全株式を取得し子会社化 |
| 2013年(平成25年) | 10月 | 株式移転により純粋持株会社である「㈱ハーツユナイテッドグループ」を設立し純粋持株会社体制へ移行 |
| | 11月 | ㈱ネットワーク21の株式を取得し子会社化 |
| 2014年(平成26年) | 3月 | 東京都中央区に㈱KADOKAWA、㈱ドワンゴと㈱リインフォースを設立 |
| | 4月 | ㈱プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により子会社化 |
| 2015年(平成27年) | 1月 | 東京都文京区に㈱ZMPと㈱ZEGを設立 |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

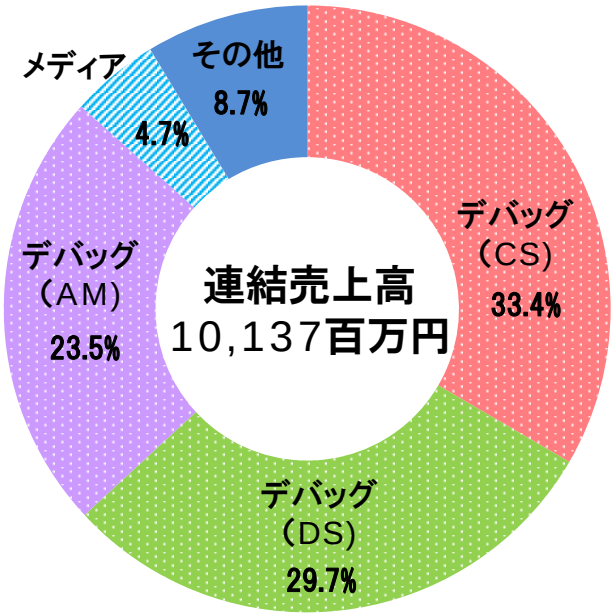
# グループ構成

| 会社名 | 事業内容 | 事業セグメント |
|---|---|---|
| 株式会社ハーツユナイテッドグループ | | |
| 株式会社デジタルハーツ | ソフトウェアのデバッグサービス提供等 | デバッグ / その他 |
| DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. | ソフトウェアのデバッグサービス提供等 | デバッグ / クリエイティブ |
| DIGITAL Hearts USA Inc. | ソフトウェアのデバッグサービス提供等 | デバッグ |
| DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd. | ソフトウェアのデバッグサービス提供等 | デバッグ / クリエイティブ |
| 株式会社G&D | コンシューマゲーム及びモバイル端末向けゲームコンテンツの受託開発等 | クリエイティブ |
| 株式会社デジタルハーツ・ビジュアル | 映像制作サービスの提供等 | クリエイティブ |
| Aetas株式会社 | 総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営等 | メディア |
| 株式会社ネットワーク21 | コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広い分野でのシステム開発等 | その他 |
| 株式会社プレミアムエージェンシー | 3DCGコンテンツ開発、ゲーム開発、映像・音楽制作等 | クリエイティブ |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 事業セグメント




## 2014年3月期売上高構成比

※売上構成比は、内部売上高を含めて算出
※セグメント変更前の数値について記載

**デバッグ事業**

| | |
|---|---|
| 33.4% | コンシューマゲームリレーション(CS)<br>家庭用パッケージゲーム/オンラインゲーム等の検証 |
| 29.7% | デジタルソリューションリレーション(DS)<br>ソーシャルゲーム、スマートフォンアプリ等のモバイルコンテンツ / システム検証等 |
| 23.5% | アミューズメントリレーション(AM)<br>パチンコ/パチスロ等の検証 |

**メディア事業**

| | |
|---|---|
| 4.7% | 4Gamer.net<br>日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営等 |

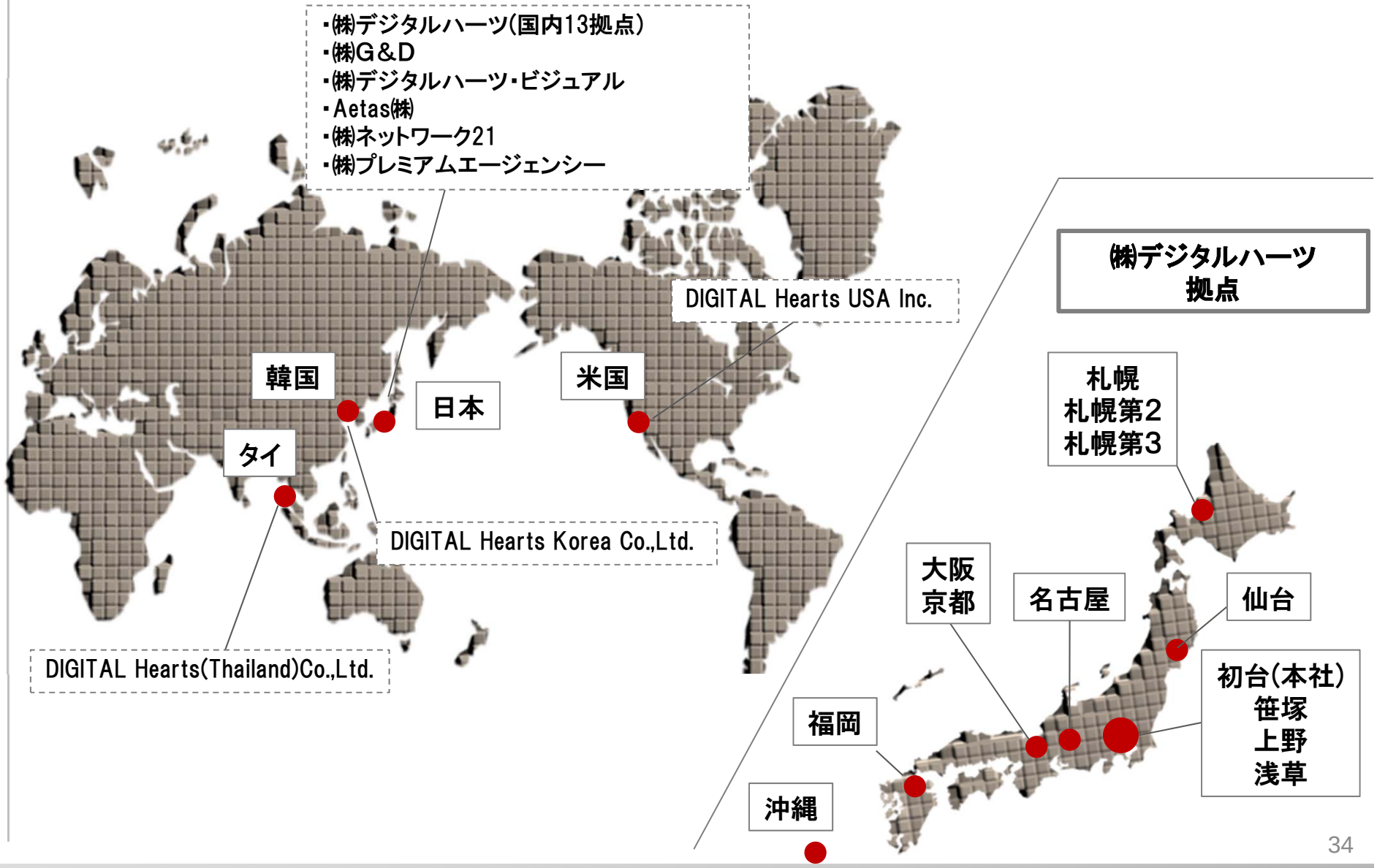
**クリエイティブ事業 / その他の事業**

| | |
|---|---|
| 8.7% | 3DCGコンテンツ開発事業<br>開発アウトソーシング事業<br>映像制作事業 |
| | システム開発事業<br>Fuguai.com事業<br>デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業 |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# グループ会社と事業拠点

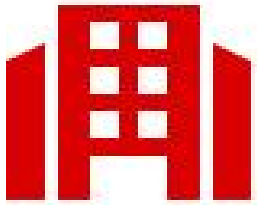





Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# デバッグ事業

## 顧客企業



・ゲーム業界
・モバイル業界
・パチンコ・パチスロ業界
・家電業界
・システム業界
・その他

不具合検証依頼

不具合情報報告
（毎日）

料金支払

・人数×工数×単価
（ノウハウ料含む）
・1ヶ月の支払いサイト

## 当社グループ

株式会社デジタルハーツ
DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd.
DIGITAL Hearts USA Inc.
DIGITAL Hearts(Thailand)Co.,Ltd.

検証作業

登録スタッフ

・指紋認証入室管理・監視カメラの設置等
安全なセキュリティ体制
・登録テスター全員を対象とした身元保証
人制度



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

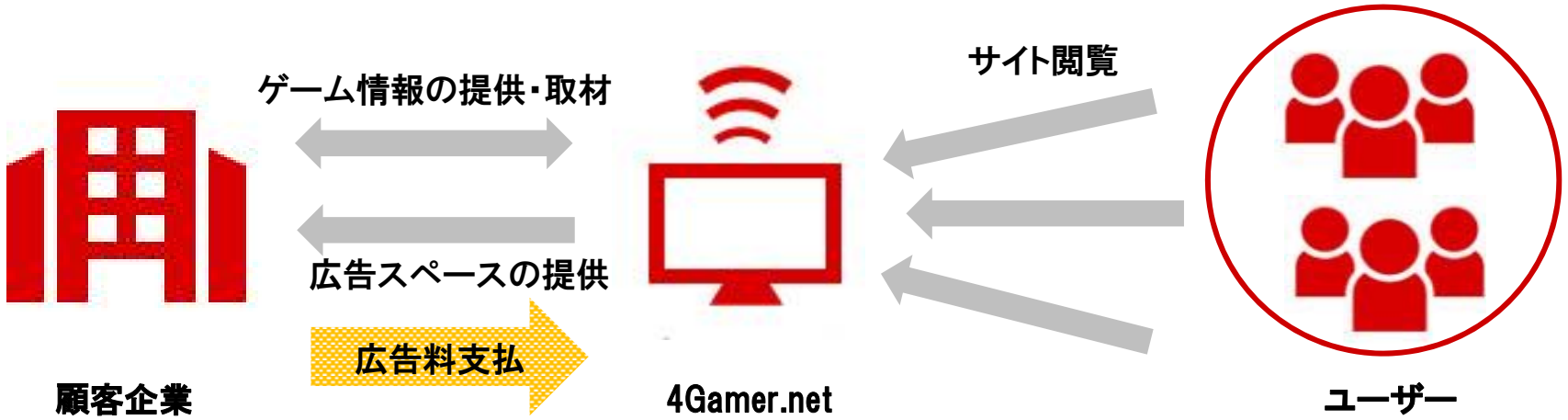
# メディア事業

4Gamer.net http://www.4gamer.net/

**ゲームファンのための日本最大級の総合ゲーム情報サイトの運営**

世界中のゲーム関連情報を取り扱っており、速報、レビュー記事、関連ハードウェア情報の他、編集者のセンスによる連載記事など、他メディアにはない更新頻度が強み

ページレビュー数：6,500万PV/月、ユニークユーザー数：470万UU/月とユーザーとゲームユーザーからも支持が高く、メディアとしての確固たる地位を確立
（※2013年10月時点、PC版・スマートフォン版含む）






Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# クリエイティブ事業/その他の事業

## ＜クリエイティブ事業＞

| 3DCGコンテンツ開発 | 開発アウトソーシングサービス | 映像制作サービス |
|---|---|---|
| 自社開発の3Dグラフィックスエンジン「千鳥」を技術基盤とし、ゲーム開発をはじめCG映像制作事業を展開<br> | コンシューマゲーム・モバイルコンテンツの開発工程のトータルアウトソーシングサービスを提供<br> | コンピュータ処理により特殊映像効果を表現する映像加工技術全般に関する包括的なサービスを提供<br> |

## ＜その他の事業＞

| システム開発 | Fuguai.com運営 | クリエイター支援<br>ユーザー参加型ゲームの運営 |
|---|---|---|
| コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広いシステムを開発<br> | 製品の“不具合”に関する情報を、幅広く収集・掲載することにより、製品の品質向上を目指す不具合情報のポータルサイトを運営<br> <br>http://www.fuguai.com/ | ユーザーの交流を通してゲームの物語を進行させる一方、クリエイターがユーザーから対価を得て要望に沿った素材を作成、提供ができるゲームを運営<br>CROSS TRIBE<br>クロストライブ |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.

# ご参考　～用語集～

| ？用語？ | 用語の意味 |
|---|---|
| バグ | コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。 |
| デバッグ | 一般的には、コンピュータプログラムの誤り＝「バグ」を探し、修正することを指す。<br>当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業を行わず『バグを発見し報告する』ことに特化している。 |
| アウトソーシング | 自社の業務や工程の一部または全部を、それを得意とする企業に外部委託すること。 |
| Lab.（ラボ） | デバッグ作業を行う拠点を、当社グループでは「Lab.（ラボ）」と呼称している。 |
| テスター | デバッグ作業を行うスタッフを、当社グループでは「テスター」と呼称している。<br>アルバイト登録制であり、「登録テスター」は当社グループに登録しているスタッフを指している。 |
| コンシューマゲーム | 家庭用ゲーム機（据置型、携帯型）で遊ぶゲーム。 |
| マルチ展開 | 1つのタイトルを複数ハードに対し展開すること |
| オンラインゲーム | インターネットを介して複数の人が同時に参加し遊ぶコンピュータゲーム及びインターネット経由でダウンロード販売されるゲームコンテンツ |
| SNS<br>（ソーシャル・ネットワーキング・サービス） | 人と人とのつながりを促進するコミュニティ、交流を目的としたコミュニティをWEB上で作るサービスの総称。 |
| ソーシャルゲーム | ソーシャルネットワーキング上で提供され他のユーザーとプレイするオンラインゲーム。 |
| ブラウザゲーム | WEBブラウザ上で動作するゲームでダウンロードやインストールの必要なく遊ぶことができる。 |
| ネイティブアプリゲーム | スマートフォンなどの端末上で動作するプログラムによって作られたアプリゲーム。<br>ダウンロード、インストールして遊ぶことができる。 |



Copyright© 2015 Hearts United Group Co., Ltd. All Rights Reserved.